

O uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem e suas intervenções em escolas do/no campo

Madalena de Oliveira ⁽¹⁾,
Rita de Cássia da Silveira Mendes ⁽²⁾,
Priscila Turchiello ⁽³⁾ e
Bruna Vielmo Camargo Pinto ⁽⁴⁾

Resumo – O presente artigo tem por finalidade refletir sobre o jogo didático como instrumento de aprendizagem em sala de aula, buscando identificar suas contribuições para a aprendizagem dos educandos no momento da assimilação dos conteúdos em uma escola do/no campo. Para isso, como metodologia, foram realizadas pesquisas bibliográficas relacionadas às temáticas Diversidade e Educação Inclusiva e Vertebrados, concomitantemente à vivência do Tempo Comunidade. Na oportunidade, buscou-se pensar maneiras de trabalhar conteúdos das ciências naturais com uma classe que apresenta educandos portadores de necessidades especiais. Através de avaliação, obtivemos dados que nos permitiram perceber a grande importância da utilização de jogos didáticos como um instrumento pedagógico nas salas de aula, pois estes despertam a curiosidade dos educandos, além de fomentar uma troca de ideias entre eles e os professores, tornando lúdica e prazerosa a aprendizagem em sala de aula.

Termos para indexação: educação do campo, educação especial, ensino-aprendizagem, jogo didático, sala de aula.

El uso de juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y sus intervenciones en escuelas del/en el campo

Resumen - El presente artículo tiene por finalidad reflexionar sobre el juego didáctico como un instrumento de aprendizaje en el aula, buscando identificar sus contribuciones para el aprendizaje de los educandos en el momento de la asimilación de los contenidos, en una escuela del / en el campo. Para ello, como metodología, fueron realizadas investigaciones bibliográficas relacionadas a las temáticas Diversidad y Educación Inclusiva y Vertebradas, concomitantemente a la vivencia del Tiempo Comunidad. En la oportunidad, se buscó pensar maneras de trabajar contenidos de las ciencias naturales con una clase que presenta educandos portadores de necesidades especiales. A través de la evaluación obtuvimos datos que nos permitieron percibir la gran importancia de la utilización de juegos didácticos como un instrumento pedagógico en las aulas, pues los mismos despiertan la curiosidad de los educandos, además de oportunizarlos a un intercambio de ideas entre los mismos y profesores, haciendo del lúdico una forma placentera de aprendizaje en el aula.

Términos para indexación: educación del campo, educación especial, enseñanza-aprendizaje, juego didáctico, aula.

¹ Discente do curso de licenciatura em Educação do Campo com ênfase em Ciências da Natureza do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha – IFFar - *Campus* Jaguarí. *madalenadeoliveira1.998@gmail.com

² Discente do curso de licenciatura em Educação do Campo com ênfase em Ciências da Natureza do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha – IFFar - *Campus* Jaguarí. *mendesritinha8398@gmail.com

³ Docente doutora em Educação Especial do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha – IFFar - *Campus* Jaguarí. *priscila.turchiello@iffarroupilha.edu.br

⁴ Docente doutora em Biologia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha – IFFar - *Campus* Jaguarí. *bruna.camargo@iffarroupilha.edu.br

Introdução

As reflexões apresentadas neste artigo relatam a importância do uso de jogos didáticos como metodologia e instrumento pedagógico de educadores, no âmbito escolar, particularmente nas escolas do/no campo, as quais têm o objetivo de atender a comunidade rural, enfatizando seu meio e modo de vida.

Através da utilização de novos instrumentos de aprendizagem, podemos reinventar as práticas pedagógicas, instigando a classe e os educandos portadores de necessidades especiais a produzirem seus próprios conhecimentos de maneira reflexiva, através de suas próprias ações, gerando resultados, oportunizando o diálogo acerca de suas reflexões e valorizando a sua autonomia, de forma a torná-los mais seguros, críticos e participativos tanto dentro quanto fora do cotidiano escolar.

Piaget discute as atribuições cognitivas que o jogo proporciona, relacionando diretamente brincadeira e composição da inteligência. Para o autor, “o jogo está regulado, do ponto de vista dos mecanismos que conduz a adaptação, pela assimilação, sendo assim, através da brincadeira a criança adapta a realidade e os fatos às suas possibilidades e esquemas de conhecimento” (PIAGET, 1971, p. 110). Pensando assim, o jogo, como instrumento, é relevante para o educador e seus educandos, pois faz com que o ensino de conteúdos da disciplina Biologia ou de outras a uma classe com pessoas portadoras de necessidades especiais, por exemplo, se torne compreensível, prazeroso e de fácil entendimento.

Ainda de acordo com Piaget, a prática do jogo permite ao discente o desenvolvimento do seu pensamento dialético, além de sua adaptação à realidade e a superação de dificuldades com muita criatividade e ludicidade. Para ele, a criança constrói o conhecimento através de relações lógico-matemáticas, elaboradas a partir do meio físico-social. Ao manipular objetos, a criança faz comparações, classificações, estabelece relações, construindo assim representações mentais lógicas. A concepção piagetiana acredita que os desafios propostos pelos jogos oferecem motivação ao aluno e levam-no a construir conceitos e a ampliar o domínio do conhecimento (AGUIAR, 2012).

Assim, é possível verificar que o jogo é excelente instrumento pedagógico que torna o processo de ensino-aprendizagem mais concreto e prazeroso. No ensino das diversas disciplinas da grade curricular de uma escola, o jogo é de suma importância, pois transforma a sala de aula em um espaço gerador de conhecimentos. Por meio dos jogos, a criança vivencia fatos reais do seu cotidiano, já que, dada a idade, geralmente ela está envolvida em

brincadeiras, muitas delas envolvendo jogos. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.

O Jogo como Auxiliar do Docente

Usar o jogo didático como uma ferramenta auxiliadora para mudar o ambiente escolar, tornando-o mais alegre e agradável, despertando curiosidade no educando e instigando-o a aprender, é um meio de valorizar as experiências e fantasias dos estudantes. Tal instrumento colabora com o desenvolvimento físico, moral, intelectual e emocional do estudante, contribuindo para que ele se torne um sujeito autônomo, crítico, criativo e solidário.

O jogo didático com finalidade lúdica pode ser considerado, assim como brinquedo, como um meio, um transmissor de informação e de valores. O jogo didático permite à criança manipular as imagens do saber, manipulação mais livre e lúdica no espaço familiar, manipulação orientada para o controle do resultado no espaço escolar (BROUGÈRE, 1998, p. 207).

Para que o educador possa trabalhar metodologia lúdica, é necessário vivenciar atividades baseadas em tal metodologia em sala de aula, nos cursos de graduação, de maneira que ele sinta o prazer proporcionado por essa forma de aprendizagem. Segundo Mrech (2001, p. 88), “um professor que não sabe e/ou não gosta de brincar dificilmente desenvolverá a capacidade lúdica de seus alunos”. É necessário instrumentalizar o educador com o lúdico.

“O adulto que volta a brincar não se torna criança novamente, apenas ele convive, revive e retorna, com prazer, à alegria do brincar; por isso é importante o resgate dessa ludicidade, a fim de que se possa transpor essa experiência para o campo da educação” (SANTOS, 1997, p. 14).

Assim, para que o educador consiga utilizar o jogo didático como seu auxiliar na sala de aula, é necessário que sinta a satisfação e a emoção deste, resgatando não somente memórias de sua infância ou acontecimentos vividos como também sendo capaz de adquirir novos conhecimentos e vivências através do jogo.

Material e métodos

A metodologia adotada na elaboração deste trabalho considerou nossa preocupação acerca de como trabalhar conceitos de Biologia com educandos especiais, bem como a introdução dos jogos e suas contribuições nesse processo. Para isso, houve uma criteriosa seleção de literatura; para a elaboração da fundamentação teórica, valemo-nos de fichamentos e sínteses críticas. Foram investigadas escolas localizadas no interior do município de Jaguari

com vistas a apurar o número de discentes portadores de necessidades especiais; em momento seguinte, foram adaptados materiais para o trabalho de conteúdos específicos de Biologia com tais educandos.

Jogo Veritek Adaptado

É um jogo de complexidade relativa e desafiador, que oportuniza a troca de ideias entre os participantes ou o diálogo com o próprio material. Esse jogo também instiga o indivíduo a pensar e a refletir sobre as respostas. O professor pode utilizá-lo como forma de estabelecer o contrato dialético de ensinar e aprender, além de instigar seus educandos a questionar e propor novos desafios.

Esse jogo é composto por 12 quadrados desenhados em placa metálica, numerados de 1 a 12; 12 cartas quadradas, com desenhos geométricos distribuídos em três cores: azul, vermelho e verde do mesmo tamanho das do desenho, com números de 1 a 12 num dos lados. Placa metálica constituída de dois quadros (A e B), subdivididos em doze partes numéricas. O quadro A corresponde aos quadrados numerados, pois nele estão contidos os desafios. No quadro B, estão colocadas as soluções (respostas) que correspondem a cada questão (pergunta) do quadro A. No lado B irá se formar um desenho geométrico, os educandos terão que abrir um envelope que estará com o professor, para conferir se o resultado encontrado está correto; caso esteja de acordo com a imagem que aparece no envelope, o jogo e o raciocínio dos educandos estavam corretos.

O jogo é iniciado quando um dos participantes escolhe uma das cartas, ao acaso. Toma-se tal carta que corresponde a palavra ou número (depende da adaptação do jogo). O quadro A corresponde às perguntas com o número correspondente à carta; logo, procura-se a sua resposta no quadro B, que corresponde às respostas. Coloca-se a carta na placa metálica, sobre o número da resposta e assim por diante, até que todas as cartas estejam colocadas. Para conferir o resultado do jogo, basta abrir o envelope e conferir se o desenho formado pelo conjunto está de acordo com o desenho que consta na cartela.



Figura 1: Mostra a placa metálica. O quadro A corresponde aos quadrados numerados, pois nele estão contidos os desafios. No quadro B estão colocadas as soluções (respostas) que correspondem a cada questão (pergunta) do quadro A. Nas cartelas há um desenho geométrico, escolhido pelo professor, que é utilizado na verificação do resultado final do jogo.

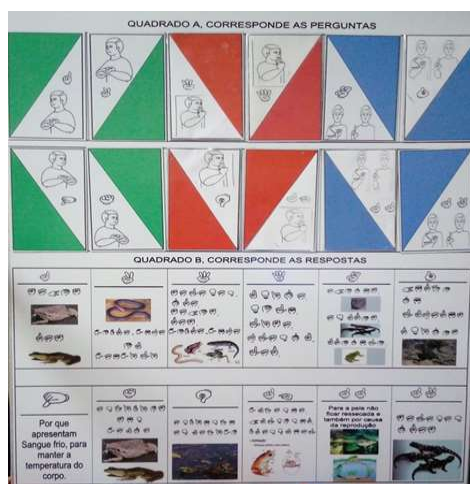


Figura 2: Imagem da placa metálica com as cartas distribuídas.

Resultados e discussões

Todo material didático, para cumprir seu papel no ensino-aprendizagem, tem de trazer no seu bojo possibilidades de que o aluno aprenda. Num quadro teórico de Construtivismo, que considera o processo do aluno na construção de um conhecimento, é preciso pensar em situações que o desafiem e ao mesmo tempo lhe forneçam elementos para pensar e aprender.

O educando, ao trabalhar com Veritek adaptável, se depara com situações-problema, levando em conta diversos elementos presentes no próprio “jogo”. Por ser um jogo de complexidade relativa – e desafiador –, oportuniza a troca de ideias entre o portador de necessidades especiais e os demais discentes que trabalham em conjunto (dois a dois, três a três, etc.) ou o pensamento do aluno consigo, quando trabalha sozinho. Assim ocorre porque é

estabelecido diálogo com o próprio material. Em caso de engano, “consultando” a “resposta” e o Veritek, pode-se fazer novas hipóteses, e por conseguinte tentar nova solução.

Trabalhar com o Veritek requer tratar de “questões e respostas” do “desafio”, “base de quadros” do material, “questões- quadros”, “respostas-base”, “desafios-material”.

Pensar é também dialogar consigo próprio, e o Veritek possibilita este “diálogo”, o intermedeia e o instiga. Há um movimento complexo do pensamento e da ação do sujeito.

O professor, acompanhando o trabalho de algumas crianças, pode estabelecer o contato dialético entre ensinar e aprender: é ele que propõe (e elabora) o desafio do jogo (manutenção do contrato). Por outro lado, deixa os alunos jogarem (ruptura do contrato), e pode voltar a intervir (retomada do contrato) para questioná-los, para conversar sobre as questões do jogo, para propor novos desafios.

Como uma das premissas do nosso trabalho é a de que se aprende resolvendo problemas, o desafio que este jogo propicia é desta natureza – e, portanto, coerente com uma proposta construtiva de ensino-aprendizagem.

Instigamos aqui os professores que tiverem às mãos este trabalho a pensar sobre a natureza de cada desafio proposto, realizando-o e propondo-o a seus alunos. Cada Veritek é um novo desafio.

Conclusões

O presente artigo teve como objetivo principal analisar a eficiência de jogos adaptados na perspectiva dos educandos com necessidades especiais, principalmente o Veritek, pois sabemos que o jogo torna a aula um momento diferenciado e atrativo, permitindo, assim, um melhor aprendizado. Ademais, através desse instrumento adotado, os educandos sentem-se sujeitos construtores dos seus próprios conhecimentos.

Destaca-se também que um dos principais motivos da atração dos educandos por essa atividade é a presença de diversão no processo de ensino-aprendizagem, pois trata-se de processo lúdico, que torna de fácil compreensão disciplinas consideradas difíceis. Além disso, tal processo promove uma maior aproximação entre educação e diversão.

Desse modo, considerando que crianças apresentam dificuldades em assimilar os conteúdos, faz-se necessária a utilização de materiais pedagógicos concretos e estratégias metodológicas práticas para que o aluno transponha suas dificuldades cognitivas, facilitando a construção do conhecimento e possibilitando a descoberta de novas habilidades e condições.

Em um quadro teórico, considera-se o processo do aluno na construção de um novo conhecimento, e é preciso pensar em situações que o desafiem e ao mesmo tempo lhe forneçam elementos propícios ao pensamento e à aprendizagem de forma lúdica, de modo a ensinar brincando.

Acreditamos que é necessário que os cursos de licenciatura disponibilizem mais assuntos relacionados a novos meios de ensino e aprendizagem, diferentes metodologias utilizadas nas escolas do/no campo, pois tais temas são pouco discutidos dentro das universidades brasileiras, muitas vezes não havendo conhecimento dos licenciandos sobre as questões envolvidas nesses temas, o que pode comprometer o êxito do trabalho destes com alunos com necessidades especiais.

Agradecimentos

Aos professores do IFFar Jaguari pelas orientações e auxílios que nos dispensaram. Agradecemos em particular à professora Geza Carús Guedes e a Odete Marian pela ajuda proporcionada. Agradecemos à professora Bruna Camargo e ao sempre lembrado professor Leonardo Garcia Monte por nos ter ajudado nos conteúdos e correções necessárias sobre Biologia, e à professora Priscila Turchiello pela disponibilidade de orientar-nos neste trabalho.

Referências

AGUIAR, Denise. O ensino da matemática através de jogos nas séries iniciais. Disponível em: <https://pedagogiaaopedaletra.com/monografia-ensino-matematica-atraves-jogos-series-iniciais/>. Acesso: out. 2018.

BARBOSA, L.M.S. **A psicopedagogia e o momento do aprender**. São José dos Campos: Pulso, 2006.

BROUGERE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas. 1998.

GROSS, Pillar Esther. **Veritek e cia. Jogos para alfabetização**. Porto Alegre: Edelbra, s.d., 111 p.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MRECH, M. Leny. **O uso de brinquedos e jogos na intervenção psicopedagógica de crianças com necessidades especiais**. São Paulo: Cortez, 2001.

PIAGET, Jean. **O Juízo Moral na criança**. São Paulo: Summus, 1994.

_____. **A Formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

_____. **Psicologia e Pedagogia:** a resposta do grande psicólogo aos problemas de ensino. São Paulo: Forense, 1970.

SILVEIRA, Maria Joane Martins (Org.). **O ensino e o lúdico.** Santa Maria: Multipress, 1998. 67 p.

SOARES, M.H.F.B. **O lúdico em Química:** jogos e atividades aplicados ao ensino de Química. 2004. 218 f. Tese (Doutorado em Ciências Exatas e da Terra) - Universidade Federal de São Carlos, 2004.